Illustrer une fable avec Anipaint – Mission rouge

Préparation de l'activité

1. A partir du dossier .zip mis à disposition, visionner la production « Petit âne gris »; s'inspirer de la forme de cette production pour en créer une nouvelle intitulée « Fable ».

2. Visionner les documents proposés afin de choisir ceux qui conviennent le mieux pour élaborer un projet.

   Remarque : le dossier AniPaint situé dans les applications du disque dur de l'ordinateur contient aussi différents documents utilisables pour réaliser des productions, il s'agit de : sons, images, vidéos, photos libres de droit. Il contient aussi **le mode d'emploi d'AniPaint**.

Création du projet

1. Lancer l'application AniPaint, choisir « Créer un nouveau projet », le nommer « Fable_votrenom », le ranger dans le dossier « Documents » ou « Mes Documents ».

2. Pour débuter le projet, utiliser l'outil « Transition », choisir une couleur autre que le noir.

3. A l'aide de l'outil lant « Format » écrire le titre de la fable puis choisir dans le menu dérou- la taille, la police, la couleur. Dans la « Fenêtre outil » choisir le fond transparent.

4. A l'aide de l'outil « Enregistrer », insérer l'enregistrement vocal du titre de la fable.

5. a) Choisir une des photos contenues dans le dossier « AniPaint_fable_doc » correspondant au lieu où se déroule la scène, l'insérer à l'aide de l'outil « Transition > Avec … Image ».

Remarque : cette manière d'insérer une photo ne permet pas de modifier sa dimension, elle est placée en fond d'écran.

b) Autre manière de faire : dessiner l'endroit dans lequel se déroule la scène.

6. Placer les acteurs du récit (grenouille et boeuf) dans le décor choisi à l'aide de l'outil « Image » en utilisant la fonction « Blanc transparent ».

   Remarque : Si dans un projet AniPaint donné, on a plusieurs fois besoin de la même image, dupliquer autant de fois nécessaires ce fichier dans le dossier « AniPaint_fable_doc (ex. boeuf.jpg > boeuf-copie1.jpg).

7. Après avoir effectué 3 à 4 scènes (il y a une transition entre chaque scène), insérer à chaque plan un extrait significatif du texte de la fable. Après chaque texte, à l'aide de l'outil placer une pause correspondant au temps nécessaire pour lire le texte.

8. En fin de production, insérer une transition avec fond de couleur et saisir le nom des auteurs, la date de la production, etc … (générique de fin).

9. A l'aide de l'outil navigation situé dans le menu déroulant **Edition**, revenir à la transition qui suit l'insertion du titre. A l'aide de l'outil «Enregistrer », enregistrer le poème sous forme dialoguée (3 personnages). Ne pas oublier d'enlever la coche « Attendre la fin ».

   Remarque : A partir de cet endroit, la production devrait avoir une durée d'environ 1 min.

Finalisation du projet

Le projet terminé, choisir dans le menu **Fichier >Publier** et le sauvegarder avec le nom « AniPaint_fable_fini »

Bon travail !

Pour information : formats supportés par AniPaint

	Macintosh	Windows
images	pict, bmp, jpeg	bmp, jpeg, pict -seulement si Quicktime est installé
sons	aiff, wav, mp3, midi	aiff, wav, mp3, midi
vidéo	avi, mov, mpeg	avi, mov, mpeg